NES-B8-FRA-1

BANDAI®

DRAGONBALL

Licensed by Nintendo® for play on the Nintendo® ENTERTAINMENT SYSTEM™

INSTRUCTION BOOKLET

BANDAI

This seal is your assurance that Nintendo® has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship, reliability and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your Nintendo Entertainment System™

Ce jeu est une licence de Nintendo pour utilisation sur le système de jeu

Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM™

This game is licensed by Nintendo® for play on the

Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM™

Dragon Ball est une marque déposée par Toei Animation.
Nintendo et Nintendo Entertainment System sont des marques déposées de Nintendo Co., Ltd.

Nintendo and Nintendo Entertainment System are trademarks of Nintendo.

PRINCIPES DU JEU

L'histoire commence dans des montagnes très reculées. Sangoku et Bulma sont à la recherche des 7 balles du dragon. Une quête remplie d'action et de suspense. Ils traversent un désert, vont dans des grottes et combattent des monstres. Une fois en possession des 7 balles, ils verront un de leurs voeux exaucé par l'Empereur Dragon.
Bonne chance !

Ce mode d'emploi vous renseignera sur la bonne manière de manipuler votre nouveau jeu. Veuillez le lire et le conserver à titre de références.

PRECAUTIONS

1. Couper le courant quand vous mettez ou vous enlevez la cartouche.
2. C'est un jeu de grande précision. Ne pas le ranger dans des endroits trop chauds ou trop froids. Ne jamais le cogner ou le laisser tomber.Ne pas le démonter.
3. Eviter de toucher aux connecteurs, de les mouiller ou de les salir, ce qui pourrait endommager le jeu.
4. Eviter de nettoyer avec du benzène, du diluant de peinture, de l'alcool ou tout autre solvant.

Note : Dans un but d'amélioration du produit, Nintendo se réserve le droit de modifier les caractéristiques et la conception du système de jeu Nintendo. Ce jeu a été conçu pour occuper tout l'écran. Les vieux modèles comportant un écran arrondi, peuvent masquer une partie de l'image.

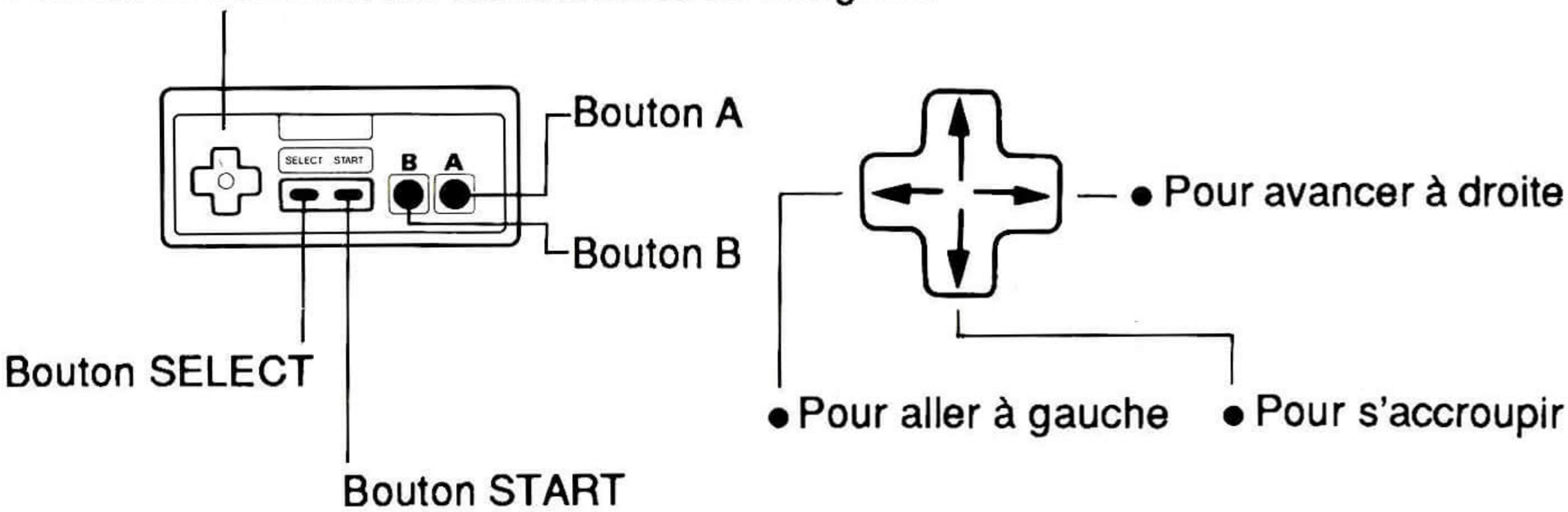
TABLE DES MATIERES :

1. Principes du jeu 3
2. Fonctionnement des Commandes 5
3. Déroulement du jeu 8

LES COMMANDES

Jeu à un seul joueur

MANETTE MULTIDIRECTIONNELLE :
Permet de contrôler les mouvements de Sangoku.



Bouton A	Permet de faire sauter Sangoku. Dans la scène du Voyage ou du Secret Mystérieux, vous pouvez projeter Sangoku en le faisant sauter contre l'ennemi.
Bouton B	Permet à Sangoku de donner des coups (Permet d'utiliser la baguette magique quand Sangoku l'a en sa possession).
Boutons A et B	Utilisez-les pour Rafale (Quand Sangoku a obtenu Rafale, mettre Rafale sur pause en maintenant le bouton B enfoncé. Puis éjectez Rafale en appuyant sur le bouton A).

Dans la scène du combat, vous pouvez manoeuvrer Sangoku comme suit :

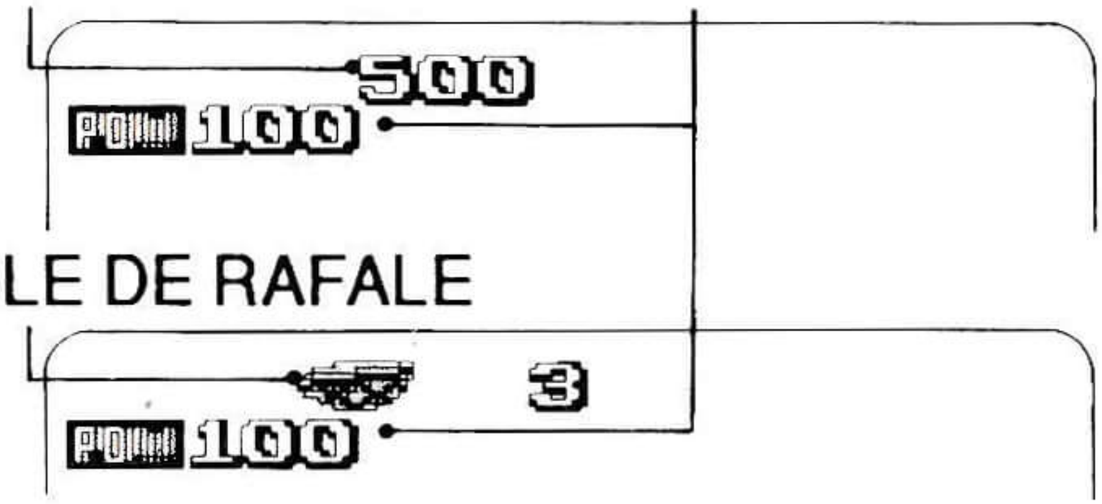
Bouton + et bouton B	Quand Sangoku est accroupi, il donnera un coup vers le bas si vous appuyez sur B.
Boutons A et B	En saut, si vous appuyez sur le bouton B, Sangoku donnera un coup de pied.

Bouton SELECT	A l'apparition du titre, mettez-vous en mode continu en appuyant sur ce bouton. En appuyant sur Start, le jeu commencera à la première scène du jeu où vous étiez resté.
Bouton START	Permet de commencer le jeu.
PAUSE	Pour arrêter le jeu au milieu de la partie, appuyez sur START. Vous entendrez le signal sonore de pause et le jeu s'arrêtera. Pour reprendre le jeu, appuyez à nouveau sur START. La partie reprendra où vous l'avez laissée.

Note : Après l'étape 7, le jeu reprend à la première scène de cette étape si vous êtes en mode continu.

3. DEROULEMENT DU JEU

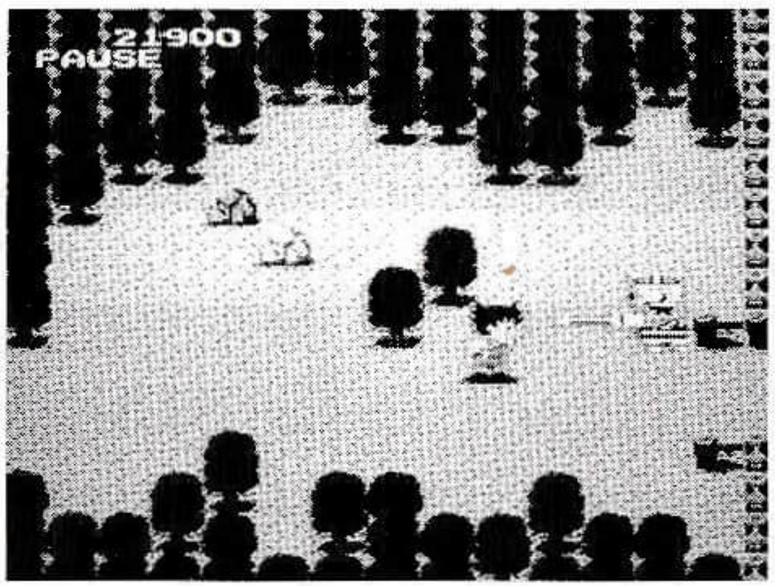
SCORE DES JOUEURS NIVEAU D'ENERGIE DE SANGOKU



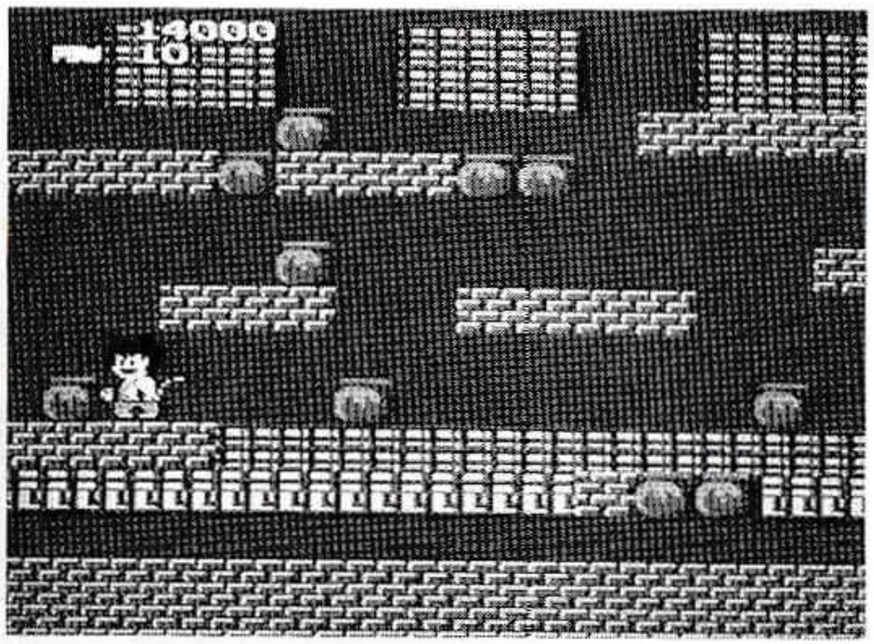
Le score des joueurs et le symbole de Rafale s'affichent alternativement.

COMPOSITION DU JEU

Ce jeu d'aventures se divise en 2 histoires :



Histoire 1 - Sangoku et ses Amis (Scènes 1 à 6)
Sangoku et ses amis recherchent les 7 balles du Dragon. Au cours de leur périple, ils rencontreront Goret et Yamsha.

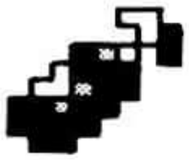


Histoire 2 - Attaque mystérieuse d'un Général et de son armée (Scènes 7 à 10)
Sangoku reprend sa recherche des 7 balles. Une mystérieuse armée tente de le faire échouer.

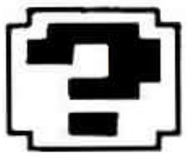
A la fin des histoires 1 et 2, l'Empereur Dragon apparaît et exauce le voeu de Bulma et de Sangoku.

Le but de ce jeu est de réunir les 7 balles. Mais pour poursuivre son voyage, Sangoku doit reprendre des forces en s'alimentant, et en récupérant des armes. La nourriture ou les armes sont parfois aux mains des ennemis ou cachées dans des endroits secrets.

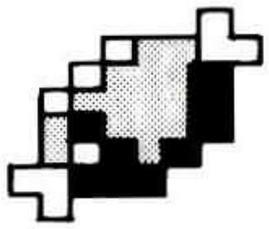
■ LES ELEMENTS BONUS - 1-



CAPSULE - Quand Sangoku la touche, elle explose en libérant des éléments.



POINT D'INTERROGATION
Valeur : 100-1000 points.

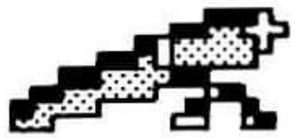


GIGOT
Accroit la force de Sangoku de 20 points.

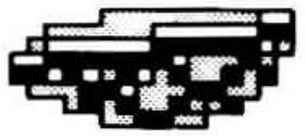
SANDWICH - Permet à Sangoku de courir plus vite pendant un temps limité. Valeur : 500 points.

La capsule contient d'autres éléments.

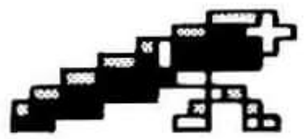
GATEAU : Accroît la force de Sangoku de 100 points.



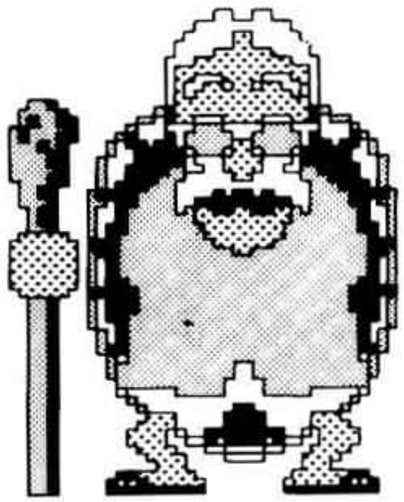
BATON MAGIQUE : Sangoku peut l'utiliser. Valeur 200 points



RAFALE : Sangoku peut s'en servir.
Valeur: 500 points.

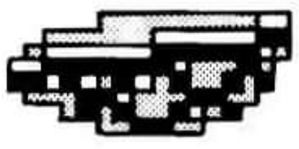


BATON MAGIQUE SPECIAL (Rouge) : Sangoku peut en disposer pendant un temps limité.
Valeur : 1000 points.



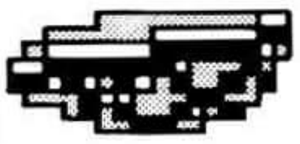
Bonjour ! Je suis l'Hermite. Je vous apprendrai les techniques secrètes pour obtenir les Balles du Dragon.

■ LES ELEMENTS BONUS - 2



SUPER RAFALE (Rouge) - Sangoku peut l'utiliser.
Valeur : 2000 points.

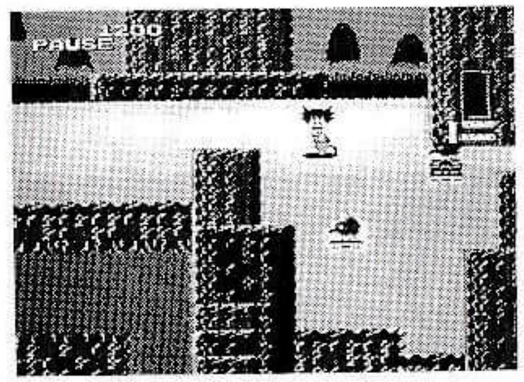
BATON MAGIQUE SPECIAL (VERT) : Sangoku peut utiliser ce bâton magique spécial pendant un temps limité.
Valeur : 2000 points



RAFALE DE TONNERRE (Verte) - Sangoku peut l'utiliser.
Valeur : 5000 points

* Au début du jeu le niveau d'énergie de Sangoku est à 100, mais il décroît à mesure que le jeu progresse.

■ Le jeu comprend 4 différents types de scène :



1. DES SCENES DE VOYAGE
Sangoku dans sa recherche des balles traverse différents endroits. Au cours de son voyage, il doit affronter de nombreuses épreuves. Sangoku doit s'efforcer de maintenir son niveau d'énergie, tout en évitant d'être touché par l'ennemi.

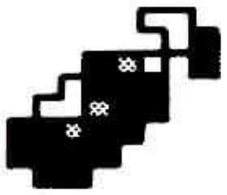
2. DES SCENES DE MYSTERE
Dans la scène du voyage, il y a des passages secrets, une Maison de la Fortune remplie de différents éléments et le repaire des ennemis.

3. DES SCENES DE DIALOGUES CONTENUS DANS DES BULLES
Au cours de son voyage, Sangoku discute avec Bulma, Goret et d'autres personnes qui lui fournissent de précieuses informations. Lisez attentivement ces conversations, susceptibles de vous donner de très bons indices.

4. DES SCENES DE COMBAT ET D'ACTION
Sangoku combat désespérément contre les personnages ennemis. Beaucoup d'entre eux le guettent pour lui tendre des get-apens.

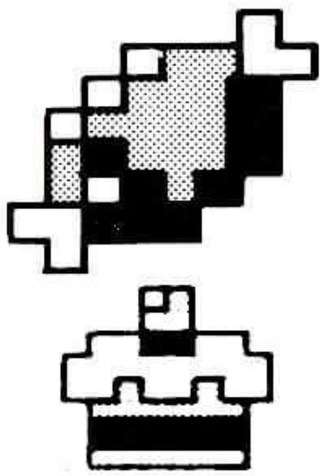
LES TECHNIQUES SECRETES

1. Assurez-vous que Sangoku trouve les capsules.



A l'intérieur des capsules se trouvent des aliments qui accroissent l'énergie de Sangoku. Il y a aussi d'autres éléments tels que les batons magiques et les rafales qui l'aideront durant son périple. Mais Attention! Les capsules peuvent aussi contenir des ennemis.

2. Veillez à maintenir le niveau d'énergie de Sangoku.

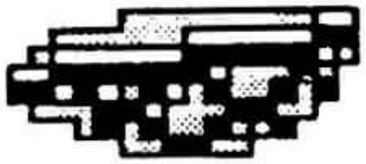


Le niveau d'énergie de Sangoku est primordial. Au début du jeu, le niveau d'énergie de Sangoku est de 100, mais quand il a faim ou qu'il combat l'ennemi, il perd graduellement son énergie. Quand Goku mange un gigot, son énergie augmente de 20 points, alors que quand il mange un gâteau, elle augmente de 100. L'énergie maximum que Sangoku puisse obtenir est de 150.

3. Réduisez les blocs de pierre en miettes

Dans la première section, intitulée «l'Hermite», Sangoku ne peut progresser en raison de larges blocs de pierre qui entravent sa progression. Si Sangoku frappe ces blocs de pierre d'une manière continue, il pourra les réduire en miettes et découvrir quelque chose.

4. Utilisez les rafales à bon escient

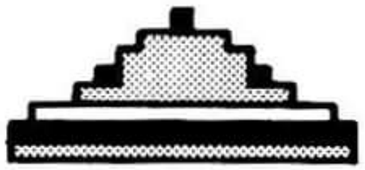


Les rafales sont des armes très puissantes. L'Hermite et Sangoku sont les seuls à pouvoir les utiliser. Mais ne faites appel à elles que lorsque vous êtes sûr qu'elles seules peuvent vaincre l'ennemi. Sachez que seule, Rafale peut éteindre le feu. Super Rafale qui est la version améliorée de Rafale vous permet de tirer 3 rafales successives. (Pour Super Rafale, le symbole suivant apparaîtra dans le coin supérieur gauche de l'écran : .)

5. Bâton magique

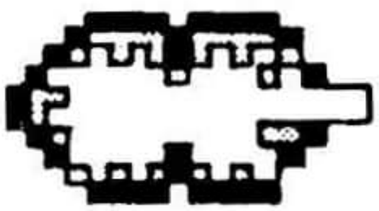
Voici l'arme dont le pouvoir de destruction est deux fois supérieur à celui du poing. Le baton magique permet à Sangoku de frapper les ennemis qui sont éloignés en permettant à Sangoku de les vaincre plus facilement.

6. Sandwich



Quand Sangoku a mangé un sandwich, il peut courir plus vite pendant un temps limité.

7. Nuage léger



En grimpant sur Nuage Léger, Sangoku peut voler pratiquement jusqu'à la fin de la scène. Essayez de trouver Nuage Léger quand il apparaît sur la Capsule Roulette.

8. Le piège de Mr Pilaf

Dans la section 6, intitulée «Mr Pilaf», durant le combat plein d'action qui constitue le piège de Mr Pilaf, si Sangoku marche sur les flammes, son énergie décroît rapidement et ses mouvements se ralentissent. Soyez prudent.

9. Goret

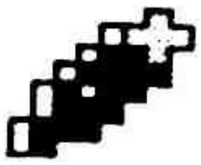
Dans la section 2, intitulée «Goret», Sangoku doit trouver Goret qui a pris la forme d'une villageoise. Comme Sangoku ne peut distinguer un garçon d'une fille, il doit attaquer toute personne qui a un ? sur son visage. Certaines s'enfuient en hurlant, d'autres poursuivent Sangoku.

10. Les clés sont primordiales

Les clés jouent un grand rôle dans l'aventure de Sangoku. Par exemple, dans la section 2, intitulée «Goret», Sangoku doit ramasser toutes les clés que Goret a laissées tomber afin de ne

pas avoir de problème par la suite. C'est pourquoi vous devez ramasser autant de clés que possible.

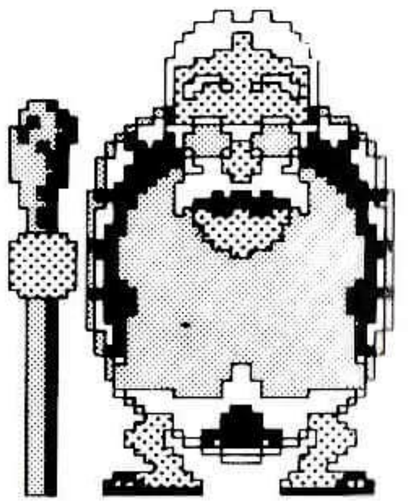
11. Poursuivez le Gang des Lapins.



Dans la section 5, «Gang des Lapins», le Gang des Lapins a transformé Bulma en 4 carottes et il a pris la fuite en emmenant la 5ème carotte en otage. Même si Sangoku récupère les 4 carottes, il ne pourra aider Bulma s'il lui manque la 5ème. Ne perdez pas de vue le Gang des Lapins. Mais prenez garde car si Sangoku touche un lapin, il sera transformé en carotte.

12. Les Grottes Secrètes

Il y a parfois des grottes où les rochers et les arbres ne sont pas alignés ou parfois des maisons. A l'intérieur de ces grottes, vous trouverez des capsules renfermant des armes ou de l'énergie qui aideront Sangoku. Mais à mesure que. Sangoku progresse, les scènes contenant des grottes cachées se font plus rares.



A l'aide de toutes ces techniques secrètes, j'espère que vous parviendrez à retrouver les 7 balles qui vous permettront de

faire apparaître l'Empereur Dragon. Beaucoup d'épreuves vous attendent. Bonne chance !

LE SECRET DU DRAGON

Si Sangoku récupère les 7 balles, l'Empereur Dragon apparaîtra et exaucera un de ses voeux. Mais quel voeu ?

ATTENTION ! DANGER DE MORT

1. Quand Sangoku perd son énergie
2. Quand il tombe dans un trou, etc... pendant la scène du combat.

(Si vous commettez l'une de ces erreurs, le jeu est fini pour vous).

Notes.
- Quand Sangoku entre dans des caves ou des maisons, vous devez vous placer juste devant l'entrée, sinon vous ne pourrez entrer. Parfois, Sangoku ne pourra pas entrer du tout.
- Vous ne pouvez reculer que verticalement et horizontalement.
- Le pouvoir du bâton magique disparaît à la fin de chaque étape. C'est pourquoi Sangoku doit récupérer des armes nouvelles à chaque nouvelle étape.
- Les clés et les balles sont parfois dissimulées dans des blocs ou des vases. Aussi, donnez un coup de poing chaque fois que vous voyez un vase ou un bloc.

BANDAI

Goedgekeurd door Nintendo voor het spelen op het

Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM™

**Dragon Ball is een handelsmerk van
Toei Animation.
Nintendo en Nintendo Entertainment System
zijn handelsmerken van Nintendo Co., Ltd.**

1. DOEL VAN HET SPEL/SPELBESCHRIJVING

Dit ongelofelijke verhaal begint op een plaats diep onder de aarde, duizenden kilometers van de stad. Sangoku en Bulma moeten de zeven Dragon balls vinden. Onderweg komen ze veel avontuurlijke uitdagingen tegen. Ze gaan door woestijnen en diepe grotten en worden aangevallen door afschuwelijke monsters. Als ze alle zeven ballen hebben wordt hun grootste wens door de Dragon Emperor vervuld. Wens ze veel geluk.

Lees deze gebruiksaanwijzing goed door en bewaar hem zodat je later nog eens iets op kunt zoeken.

WAARSCHUWING

1. Zet het control deck altijd uit als je de cassette wisselt.
2. Dit spel is uiterst gevoelig. Bewaar het niet op te hete of te koude plaatsen. Stoot er niet tegenaan en laat het niet vallen. Haal het vooral niet uit elkaar!
3. Kom niet aan de electrische contacten. Houd het uit de buurt van water, want anders beschadigt het spel.
4. Maak het niet schoon met benzine, thinner, alcohol of andere vluchtige schoonmaakmiddelen.

N.B.: Nintendo behoudt zich het recht voor om de verpakking en/of het product te wijzigen zonder aankondiging vooraf.

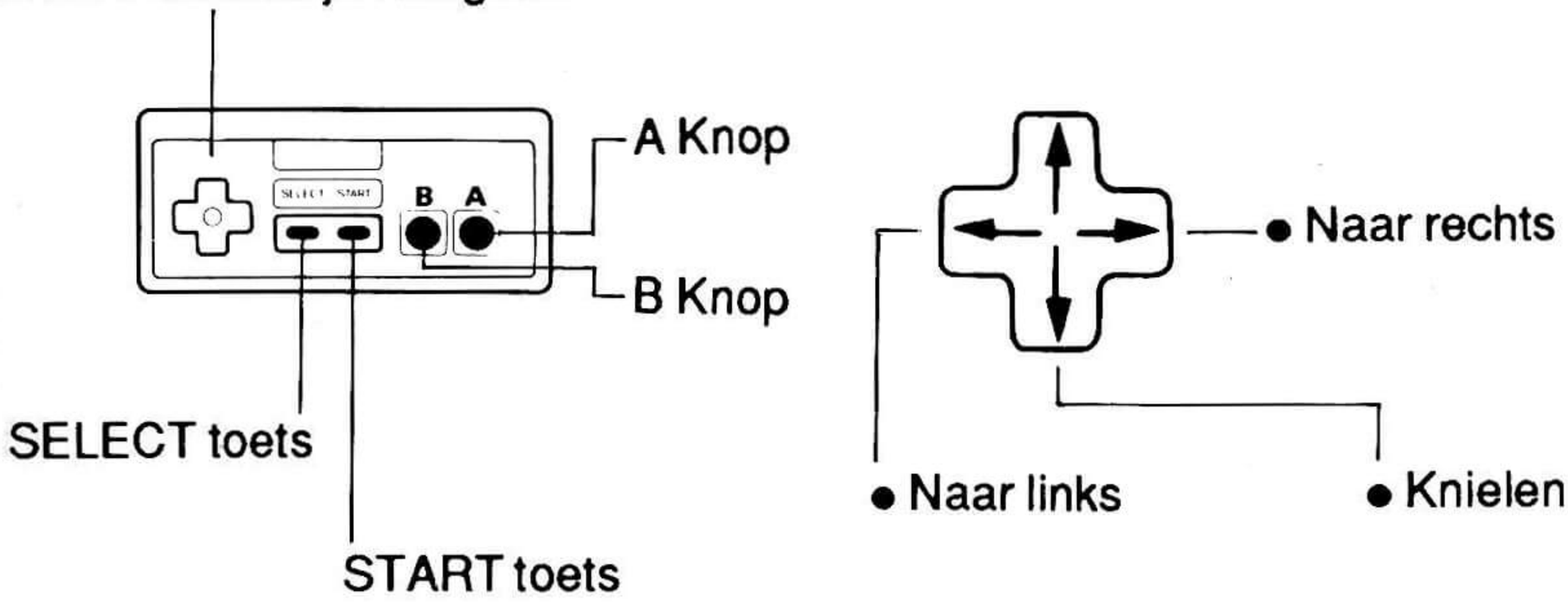
INHOUD: Pagina

1. Spelbeschrijving 18
2. Hoe bedien je de controller 20
3. Hoe speel je 23

2. HOE BEDIEN JE DE CONTROLLER

Je kunt dit spel maar met 1 speler spelen.

VIERPUNTSDRUKTOETS :
Hiermee bestuur je Sangoku.



A knop ..... Sangoku springt naar boven of naar beneden. In het Reisgebied en het Mysterieuze Geheimen gebied kun je de vijand verslaan door in de lucht tegen hem aan te springen.

B Knop ..... Hiermee slaat Sangoku. (Als Sangoku de Magische staf heeft kun je deze gebruiken door op deze knop te drukken).

A en B Knop ..... Voor de Windhoos (Als Sangoku de Windhoos heeft kan hij deze even laten pauzeren door op B te blijven drukken. Als je daarna op A drukt laat je de Windhoos weer los.

In het vechtgebied kun je Sangoku zo besturen:

+ toets en B Knop ..... Als je knielt kun je met de B Knop stompen.

A en B Knop ..... Als je tijdens een sprong op de B Knop drukt, schop je in de lucht.

SELECT toets ..... Gebruik deze om bij het Titelscherm voor Continue (Doorgaan) te kiezen en druk dan op START. Je kunt nu doorgaan op de plaats waar je gebleven was.

START toets ..... Druk hierop om het spel te beginnen.

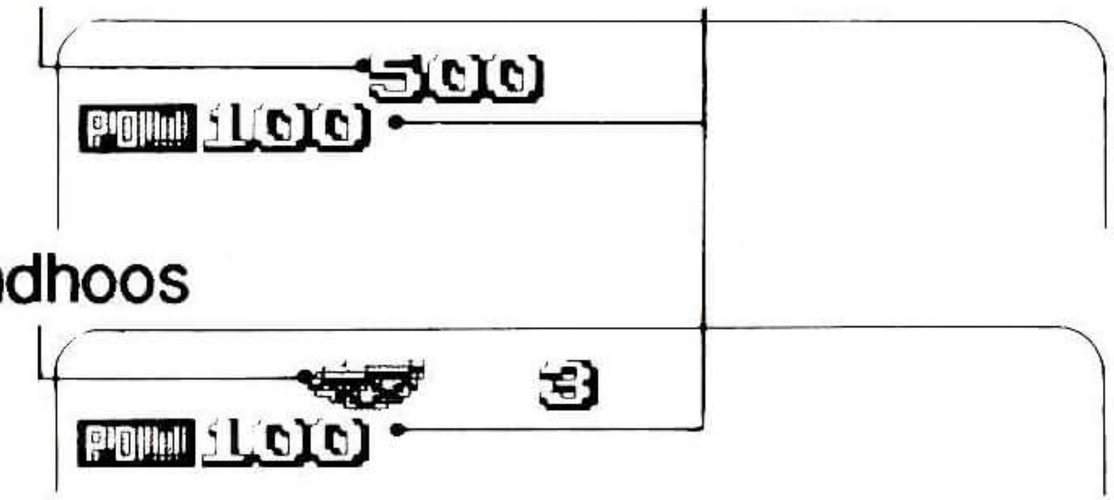
PAUZE ..... Druk op START als je tijdens het spel wilt pauzeren. Je hoort een pauzetoon en het spel stopt. Als je weer op START drukt, gaat het spel weer verder.

N.B.: Na gebied 7 gaat het spel altijd terug naar het eerste gedeelte van gebied 7 als je voor CONTINUE kiest.

3. HOE SPEEL JE

Speler's score

Sangoku's overgebleven kracht

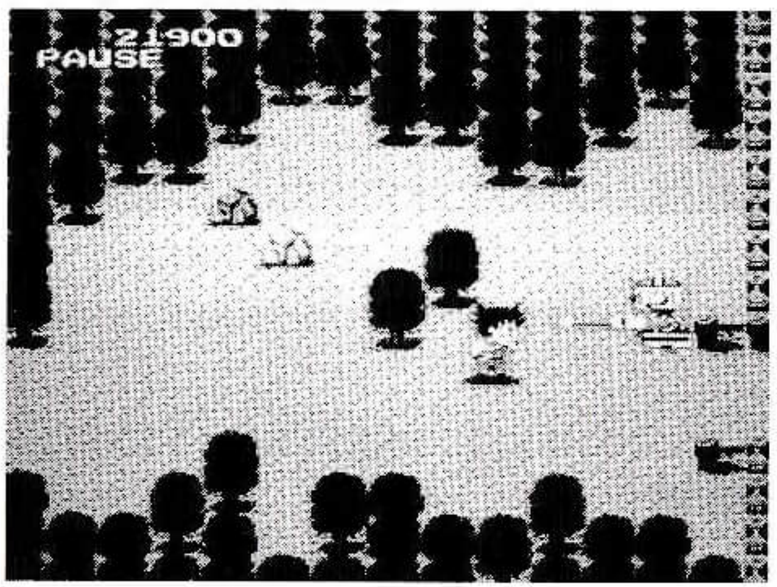


Windhoos

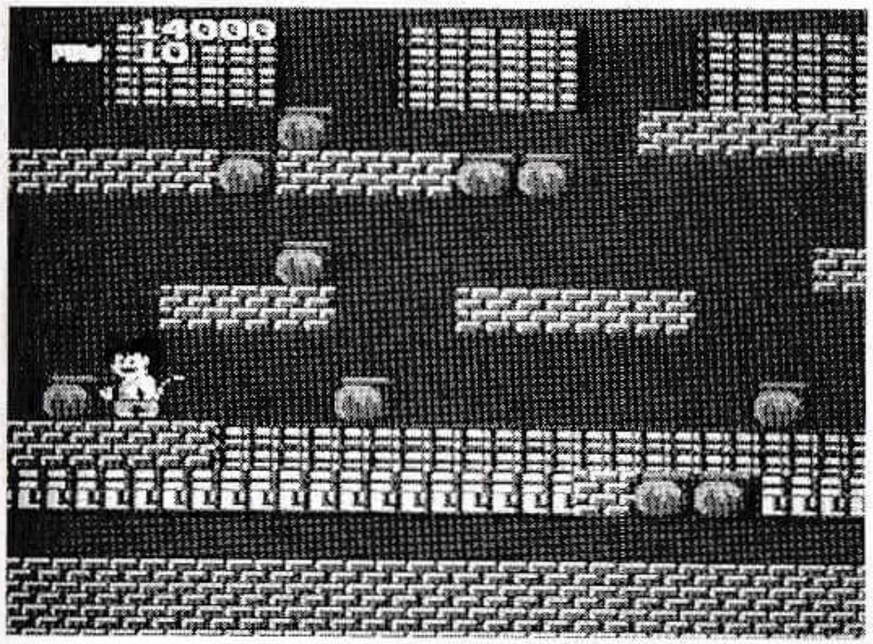
De score en het tekentje voor de Windhoos verschijnen om de beurt.

OPBOUW VAN HET SPEL

Dit fantastische verhaal is verdeeld in twee verhalen.



Verhaal 1 - Sangoku en vrienden (Gebied 1 - Gebied 6)
Sangoku moet samen met zijn vrienden de zeven Dragon Balls vinden. In dit spannende avontuur ontmoeten ze Goret en Yamsha.



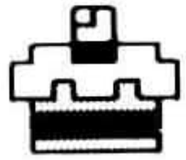
Verhaal 2 - Aanval van het geheime leger.
(Gebied 7 -Gebied 10)
Sangoku's speurtocht naar de zeven Dragon Balls begint weer. Hij wordt onderweg tegengehouden door een geheim leger.

Aan het eind van de verhalen 1 en 2 verschijnt de Dragon Emperor en worden de wensen van Sangoku en Bulma vervuld.

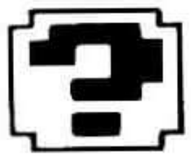
Je moet in het spel de zeven Dragon Balls verzamelen. Sangoku kan zichzelf in leven houden door steeds voedsel te eten en kan sterker worden door wapens te verzamelen. Het voedsel en de wapens kan hij veroveren door vijanden te verslaan en te zoeken naar geheime bergplaatsen.

■ Bonusfiguren -1

CAPSULE - Als Sangoku hem aanraakt, ontploft hij en komt er een voorwerp te voorschijn.

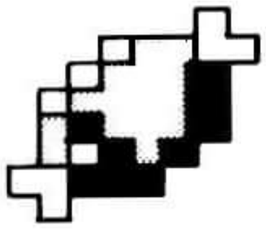


CAKE -Sangoku krijgt 1000 extra power-punten.



VRAAGTEKEN -
Waarde: 100 - 1000 punten.

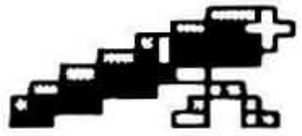
MAGISCHE STAF -
Sangoku kan nu de magische staf gebruiken.
Waarde : 200 punten



VLEES -
Sangoku krijgt 20 power-punten.

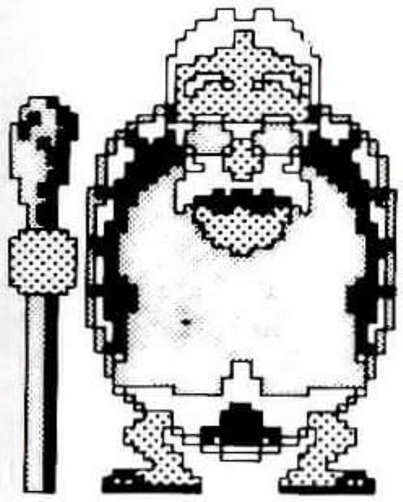
WINDHOOS - Sangoku kan deze windhozen gebruiken.
Waarde : 500 punten

SANDWICH - Sangoku kan een korte tijd hard rennen.
Waarde: 500 punten.



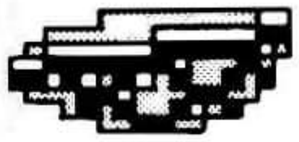
Speciale Magische Staf (Rood) - Sangoku kan een korte tijd deze Speciale Magische Staf gebruiken.
Waarde: 1000 punten.

In de capsule kunnen ook andere voorwerpen zitten.



Hallo, ik ben Schildpad Hermit. Ik zal je een aantal geheimen vertellen.

■ Bonusfiguren - 2



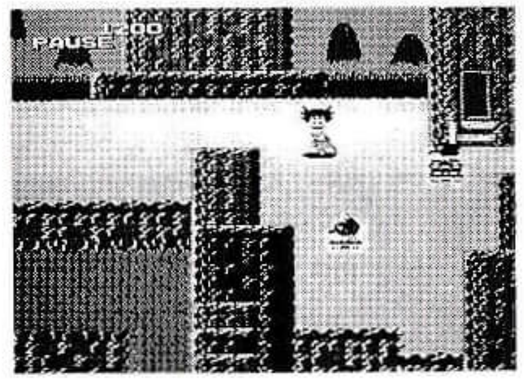
Super Windhoos teken (Rood) - Sangoku kan de Super Windhoos gebruiken. Waarde 2000 punten.

Speciale Magische Staf (Groen) - Sangoku kan de extra lange Magische Staf een korte tijd gebruiken.
Waarde 2000 punten.

Donder Windhoos teken (Groen) - Sangoku kan de Donder Windhoos gebruiken. Waarde 5000 punten.

Sangoku begint het spel met 100 power-punten, maar die nemen in de loop van de tijd af.

■ In het spel zijn vier verschillende scenes



1. REIS SCENE
Op zoek naar de Dragon Balls reist Sangoku door veel gebieden. Onderweg ontmoet hij veel uitdagingen. Sangoku moet de aanvallen van de vijand zoveel mogelijk proberen te ontwijken om zijn krachten te sparen.

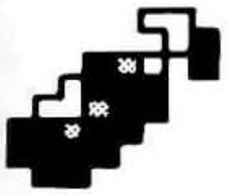
2. MYSTERIEUZE GEHEIMEN SCENE
In de Reisscene zijn geheime doorgangen verborgen, sommigen leiden naar Schatkamers en anderen leiden naar de huizen van de vijanden.

3. STRIP-ACHTIGE OVERLEG SCENE
Tijdens zijn reis ontmoet Sangoku veel mensen, waaronder Bulma en Goret. Luister goed naar wat ze zeggen, want ze geven nuttige informatie.

4. SPANNENDE VECHTSCENE
Sangoku vecht moedig tegen de vijanden. Ze zitten bijna allemaal verborgen en hebben valkuilen geplaatst.

GEHEIME TECHNIEKEN

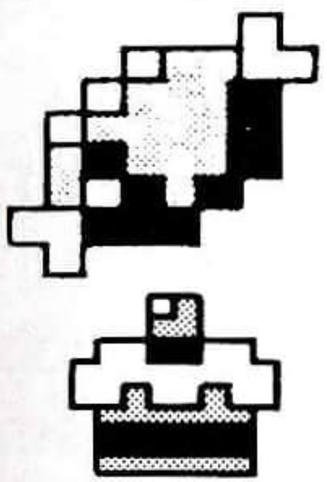
1. Zoek zoveel mogelijk capsules.



In de capsules zit vaak power-voedsel, waardoor Sangoku's kracht toeneemt. Soms krijg je ook andere voorwerpen, zoals de Magische Staf of de Windhoos die zeer handig zijn.

Pas wel goed op! Soms zit er een vijand in verborgen!

2. Let goed op Sangoku's power-meter.

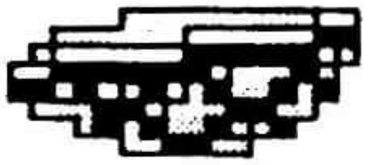


Sangoku's power-meter is erg belangrijk. In het begin staat de meter op 100, maar onderweg verlies je kracht als je met vijanden moet vechten. Als Sangoku een drumstick eet krijgt hij 20 powerpunten en als hij een cake eet krijgt hij 100 powerpunten. Je kunt maximaal 150 powerpunten krijgen.

3. Vernietig de rotsblokken.

In gebied 1 bij Schildpad Hermit kan Sangoku op een bepaalde plaats niet meer verder omdat een rotsblok in de weg staat. Als Sangoku op het rotsblok blijft slaan, kan hij het vernietigen en kun je iets vinden.

4. Wees voorzichtig met de Windhoos.

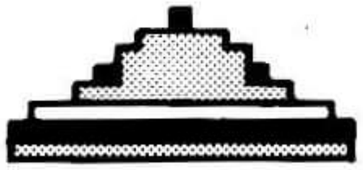


Windhozen zijn gevaarlijke wapens. Alleen Sangoku en Schildpad Hermit kunnen de Windhoos gebruiken. Gebruik de Windhoos alleen als je zeker weet dat je de vijand er mee kunt verslaan. Onthoudt goed dat de Windhoos vuur kan blussen! Met de Super Windhoos kun je drie kleine Windhozen tegelijk afvuren. (Als je de Super Windhoos hebt, zie je het volgende symbooltje linksboven in beeld: .)

5. Magische Staf.

Dit wapen is twee keer zo sterk als de gewone staf. Met de Magische Staf kan Sangoku ook vijanden op een afstand verslaan.

6. Sandwich.



Als Sangoku een sandwich eet, kan hij twee keer zo snel lopen.

7. Snelle Wolk.

Met de Snelle Wolk kan Sangoku bijna tot aan het andere eind van het scherm vliegen. Zoek de Snelle Wolk bij een van de Capsules.

8. Mr. Pilaf's Val.

In gebied 6 tijdens de Spannende Vechtscene heeft Mr. Pilaf een val gemaakt. Als Sangoku op het vuur gaat staan, verliest hij bijna al zijn kracht. Pas dus goed op!

9. Goret.

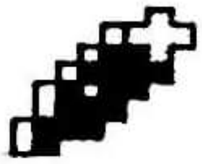
In gebied 2, «Goret», moet Sangoku Goret zoeken, die vermomd is als dorpsmeisje. Omdat Sangoku niet kan zien of iemand een jongetje of een meisje is, moet hij iedereen aanvallen die er ? uitziet. Sommige mensen rennen hard weg, terwijl anderen achter Sangoku aanhollen.

10. Sleutels zijn erg belangrijk.

In het spel zijn sleutels erg belangrijk. Sangoku moet bijvoorbeeld in gebied 2 «Goret» alle sleutels oprapen die Goret laat vallen, want anders

komt hij later in de problemen. Verzamel dus alle sleutels die je kunt verzamelen.

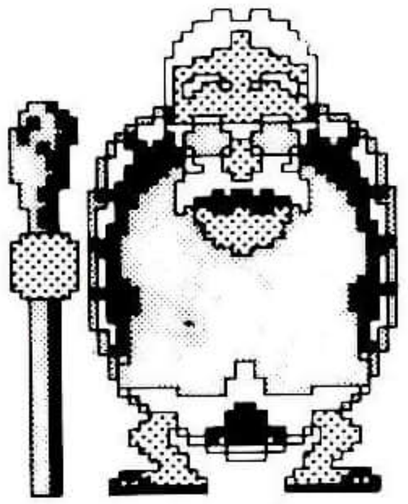
11. Jaag op de Konijnenbende.



In gebied 5, «De Konijnenbende», heeft de Konijnenbende Bulma veranderd in vijf wortels en ze hebben de vijfde wortel meegenomen. Zelfs als Sangoku vier wortels heeft gevonden, begint hij nog niets zonder de vijfde. Maar pas goed op! Als Sangoku aan wordt geraakt door een van de konijnen, verandert hij zelf in een wortel!

12. Verborgen Grotten

Op sommige plaatsen bij bomen of rotsen zijn grotten verborgen. Je kunt ze ook vinden in sommige huizen. In de grotten vindt je capsules waarin wapens of power-punten verborgen zijn. Als Sangoku verder gaat in het verhaal vindt hij steeds minder grotten.



Ik hoop dat je met deze technieken de zeven Dragon Balls kunt vinden om zo naar de Dragon Emperon te gaan.
Er wacht je een spannende tijd. Veel geluk!

GEHEIM VAN DE DRAAK

Als Sangoku de zeven Dragon Balls heeft gevonden vervult de Dragon Emperor zijn grootste wens. Wat kan dat zijn?

PAS OP! HET VOLGENDE IS DODELIJK.

1. Als Sangoku al zijn power kwijt is.
2. Als je tijdens de Vechtscene in gaten enz. valt.

(Het spel is afgelopen als een van deze twee dingen gebeurt.)

N.B.:
- Als Sangoku een huis binnen wil gaan, moet hij recht voor de deur staan. Soms kan Sangoku helemaal niet naar binnen.
- Je kunt hooguit twee schermen terug gaan.
- De kracht van de Magische Staf verdwijnt aan het eind van elk gebied. Je moet dus in elk gebied nieuwe wapens veroveren.
- Sleutels en Dragon Balls zijn soms verborgen in rotsblokken of vazen. Sla er dus op zodra je er een tegenkomt.

Français

⚠ ATTENTION ⚠

A NE PAS UTILISER SUR UN RETROPROJECTEUR OU TELEPROJECTEUR

Ne branchez pas votre console Nintendo Entertainment System (NES) sur un télé ou rétroprojecteur. L'écran de projection pourrait être détérioré de façon permanente notamment si la scène à l'écran est immobile. Des dégâts similaires peuvent se produire si vous mettez votre jeu sur Pause. Nintendo décline toute responsabilité si vous utilisez une console Nintendo avec un rétroprojecteur. Cette situation n'est pas due à un défaut de la console Nintendo ou des logiciels NES. Toute image fixe ou répétée causerait les mêmes dégâts. Ayez l'obligeance de contacter votre fabricant ou revendeur de TV pour plus de détails.

Nederlands

⚠ WAARSCHUWING ⚠

GEEN PROJECTIE TV GEBRUIKEN

Gebruik met je Nintendo Entertainment System (NES) en NES spellen geen projectie TV. Als je videospellen met stilstaand beeld of tekeningen gebruikt met je projectie TV kan je TV blijvend beschadigd worden. Dergelijke schade kan voorkomen worden door je videospel op stop of pauze te zetten. Als je met NES spellen een projectie TV gebruikt zal Nintendo niet verantwoordelijk zijn voor enige schade. Deze situatie; is niet veroorzaakt door een defect in de NES of NES spellen; andere stilstaande of repeterende beelden kunnen dergelijke schade veroorzaken aan een projectie TV. Neem a.u.b. kontakt op met uw TV leverancier voor verdere informatie.

BANDAI®

Printed in Japan
Imprime au Japon